Guía

Juguetes y Ocio Digital: sin Sexismo ni Violencia

Ayuntamiento de Castillo de Locubín

Junta de Andalucía
Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación
INSTITUTO ANDALUZ DE LA MUJER

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE IGUALDAD

Pacto de Estado contra la violencia de género

Guía subvencionada por el Instituto Andaluz de la Mujer de la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación de la Junta de Andalucía, con cargo a los fondos del Pacto de Estado contra la Violencia de Género del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género.

Ayuntamiento de Castillo de Locubín

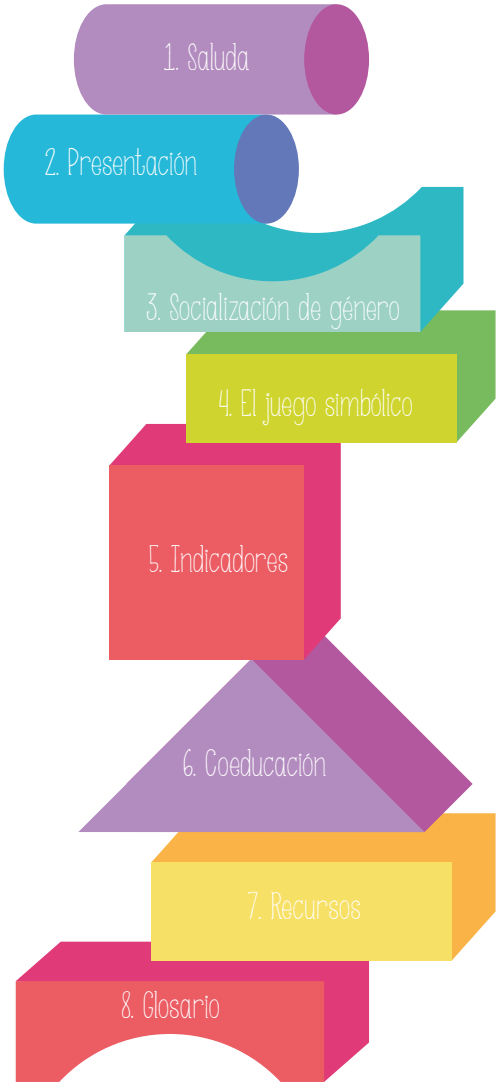
Concejalía de Igualdad

Edita:
Exmo. Ayuntamiento de Castillo de Locubín.

Coordinación técnica:
Concejalía de Igualdad y Diferencia2, S.L.

Diseño y maquetación:
Diferencia2, S.L.

Fecha de edición:
Noviembre de 2020.



Índice

1. Saluda. 3
2. Presentación. 4
3. La socialización de género y el juego. 6
4. El juego simbólico: una oportunidad para la coeducación. 15
   - 4.1. De 0 a 6 años. 20
   - 4.2. De 6 a 12 años. 23
   - 4.3. De 12 a 18 años. 26
5. Indicadores de sexismo y violencia en los juguetes y el ocio digital. 28
6. La coeducación: claves para el fomento de juguetes no sexistas. 31
   - 6.1. La parentalidad positiva. 34
   - 6.2. Recomendaciones prácticas en las elecciones de los juegos. 36
   - 6.3. Beneficios de los juguetes y el ocio digital no sexistas y no violentos. 38
7. Recursos y bibliografía. 40
8. Glosario de términos relevantes. 43

I. Saluda

Con la idea clara de que los juguetes influyen en la percepción de la realidad de nuestras hijas e hijos, y el fácil acceso que tiene la infancia y la adolescencia a la diversidad de juegos con alto contenido sexista y violento, el **Ayuntamiento de Castillo de Locubín**, a través de la **Concejalía de Igualdad,** ha creado esta **Guía "Juguetes y Ocio Digital: sin Sexismo ni Violencia"**.

La finalidad de esta es generar una visión muy diferente a la concepción tradicional de que los niños juegan con coches y las niñas con muñecas. Hemos de ser conscientes de que todas las personas somos iguales y, por tanto, niños y niñas pueden jugar con los mismos juguetes y no sufrir discriminación por ello.

Creemos que es de vital importancia conseguir un consumo responsable de la variedad de juegos que presenta el mercado, y de concienciar a la sociedad en la elección de estos, apostando por la importancia en la selección de videojuegos en cuanto a sus contenidos, personajes, roles y dinámicas de juego no sexistas y no violentos.

El juego es la actividad por excelencia que va a contribuir en el desarrollo de un niño o niña; por ello, su buena elección supone un factor clave para facilitar o dificultar el desarrollo de emociones, valores, comportamientos, actitudes, etc. Asimismo, supondrá un beneficio para la igualdad de oportunidades en el futuro, y contribuirá a un desarrollo del autoconcepto y la autoestima en equidad.

Rosa Mª López Coello
Concejala de Igualdad del
Ayuntamiento de Castillo de Locubín.

2. Presentación

Esta Guía nace como respuesta y recurso para educar en igualdad a vuestras hijas e hijos. Por suerte, el compromiso en este sentido es colectivo, la sociedad al completo tenemos el deber de asegurar que crezcan con las oportunidades suficientes para que terminen convirtiéndose en personas con valores que favorezcan una convivencia en armonía y equidad.

La **Guía "Juguetes y ocio digital: sin sexismo ni violencia"** ha sido realizada con cargo a los fondos del Pacto de Estado contra la Violencia de Género, del Ministerio de Igualdad del Gobierno de España. Se enmarca dentro del conjunto de medidas del Eje 1 La ruptura del silencio: sensibilización y prevención, justamente, corresponde a la medida número 32 “Fomentar el juego y los juguetes igualitarios mediante campañas y recomendaciones directas a empresas y espacios educativos”.

El contenido que encontraréis a lo largo de las siguientes páginas está estructurado a través de dos líneas: en la primera de ellas pretendemos concienciaros del importante papel que los ratos de ocio tienen en el desarrollo de niños y niñas. En este aspecto incluimos un análisis de los juegos y juguetes que más utilizan, las discriminaciones

que habitualmente chicas y chicos han sufrido en este ámbito y las consecuencias que implican. La segunda línea que proponemos es la posibilidad de que tanto padres como madres se conviertan en protagonistas de la transmisión de una educación igualitaria. Para ello, explicamos cómo podemos llevar a cabo estos ejercicios de responsabilidad paternal y maternal, ofrecemos una serie de indicadores que os pueden ayudar a detectar qué juegos y juguetes no son los más recomendables para vuestras criaturas, al mismo tiempo que presentamos pautas para elegir con acierto. Terminaremos concretando estas recomendaciones con materiales específicos que os facilitarán esta labor, desde otras publicaciones relacionadas hasta páginas *web*.

En definitiva, aspiramos a fortalecer a través de los juegos y los juguetes que rodean a vuestras hijas e hijos los valores de igualdad y libertad tan importantes para disfrutar de una infancia saludable y de una adolescencia plena.

3. La socialización de género y el juego

"Somos hijas e hijos de las costumbres"

Laura Nuño, politóloga.

¿Nos paramos a pensar sobre lo que enseñamos y aprendemos en la infancia?

¿Las desigualdades entre hombres y mujeres son innatas o nos educan en ellas?

En toda sociedad existen normas y reglas que debemos respetar si queremos que la convivencia funcione. Estaremos de acuerdo con que todas las personas pretendemos ser lo más felices posible; sin embargo, en la vida siempre aparecen dificultades.

¿Sabías que... varios estudios científicos han demostrado que el género[1] de las personas es algo que puede convertirse en un obstáculo?

El concepto género señala a todo aquello que nos enseñan y aprendemos, desde la infancia, sobre lo que se considera "masculino" y "femenino"; es decir, cómo deben ser los chicos y cómo deben ser las chicas.

1 https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gender

¿Creéis que las formas de ser mujer y hombre cambian dependiendo del lugar y la etapa histórica?

La respuesta es SÍ. El género es cultural y va cambiando dependiendo del sitio del mundo y del momento histórico.

Os mostramos dos imágenes que tal vez nos sirvan para explicar mejor este concepto...

A partir de las imágenes anteriores...
¿Os resultan familiares las siguientes afirmaciones?:

- "El rosa es de chicas".
- "Los juegos de construcción suelen gustarle más a los niños".
- "Mira qué fuerte y grande es mi niño, seguro que sale futbolista".

Una vez aclarado qué es el **género**, vamos a ver qué es el **sexo**...

Este hace referencia a los aparatos reproductores con los que nacemos, es algo biológico. A las diferencias físicas entre los cuerpos masculino y femenino, se le denomina **dimorfismo sexual**. No podemos olvidar que también existen personas **intersexuales**[2], algo que no debería extrañarnos, pero que se ha invisibilizado durante mucho tiempo.

Si el sexo es innato, pero el género se aprende... ¿Cómo nos lo enseñan? Vamos a descubrirlo.

Para empezar os presentamos un listado de varias ideas en torno a niñas y niños... ¿las habéis escuchado alguna vez?

Los niños son	Las niñas son
Más predispuestos a disfrazarse de superhéroes.	Más de disfrazarse de princesas.
Menos cariñosos.	Más cariñosas.
Más valientes.	Más miedosas.
Más deportistas.	Menos activas.
Más interesados en los videojuegos.	Más interesadas en el maquillaje, la estética, etc.
Más de la calle y piensan en actividades fuera de casa.	Más de la casa y cuidan mejor.

2 Son las personas que poseen características genitales, cromosómicas u hormonales que no se corresponden con la norma de las categorías de "hombre" o "mujer" de la anatomía sexual o reproductiva. La intersexualidad puede adoptar diversas formas y abarca una amplia gama de condiciones.

Al llegar a ciertas edades tanto chicas como chicos creen que deben cumplir con estas expectativas y no es casual, sino que es producto de la **socialización diferencial de género**:

> "Es un aprendizaje a lo largo del tiempo de valores, actitudes y creencias en torno a lo que es masculino o normal en los hombres y lo que es femenino o normal en las mujeres"[3].

La socialización diferencial de género es algo que se inicia desde antes del nacimiento y continúa durante toda la vida, algunas de las ideas que se transmiten en este proceso son:

- "A las niñas las suelo tratar con mayor delicadeza, lo necesitan".
- "Los niños no juegan a las muñecas, eso es cosa de niñas".
- "Las cocinitas son más propias de niñas, las pelotas de fútbol y los coches teledirigidos son más propios de niños. Así que eso serán los juguetes que les regalaré a mis hijos e hijas para que jueguen".

¿Sabríais relacionar las frases anteriores con las definiciones que se exponen a continuación?

Los **estereotipos de género** son las ideas acerca de las características que hombres y mujeres tienen o deberían tener. Los **prejuicios de género** son las preferencias que las personas tenemos ante las decisiones que debemos tomar. Estas inclinaciones están condicionadas por los pensamientos que poseemos acerca de los distintos temas. En relación con el género influyen en cuestiones como: la elección de los

3 http://mascerca.malaga.eu/opencms/export/sites/mascerca/.content/galerias/documentos/manual_publicidad_no_sexista.pdf

juegos, el trato que damos a las personas, etc. Por último, los **roles de género** son el conjunto de expectativas diferentes para mujeres y hombres respecto a cuáles son sus tareas principales.

Las **identidades de género** que construimos son habitualmente diferentes si se trata de chicas o de chicos. En el caso de ellas, están normalmente relacionadas con ser madre y los cuidados, ambos muy conectados al hogar. Mientras que ellos, lo que mayoritariamente valoran, es la posición social y el dinero, tradicionalmente conseguido mediante el trabajo o la práctica deportiva.

Conociendo todo esto, no estaría de más recordar el dato que ofrecimos al comienzo de este capítulo, cuando hablábamos de que el género podía convertirse en un obstáculo en la vida de algunas personas.

¿Os acordáis?

Pues los datos reflejan que en la adolescencia comienzan a notarse esas diferencias[4] entre chicos y chicas, ellas son las que más habitualmente expresan problemas de género. Las razones de estas quejas suelen estar asociadas con las expectativas de género que aprenden desde la infancia. Entre los chicos, aunque sus quejas sean menos frecuentes, las causas de insatisfacción también tienen que ver con las **expectativas de género**[5].

Visto así, deberíamos pensar sobre quiénes son responsables de estas enseñanzas del género.

- ¿Se os ocurren algunos?
- ¿Dónde pasan más tiempo las niñas y los niños a lo largo de su infancia y adolescencia?
- ¿Con quiénes tratan más a menudo?

4 https://www.elsevier.es/es-revista-journal-behavior-health-social-82-resumen-genero-calidad-vida-adolescencia-S2007078018300099

5 Son normas sobreentendidas que no exponen lo que somos hombres y mujeres, sino lo que deberíamos ser.

¡Vamos a pasar a conocerlos!

Para empezar, quienes nos enseñan qué es ser un chico y qué es ser una chica reciben el nombre de **"agentes socializadores"**. Son precisamente los agentes socializadores los que transmiten los mensajes acerca de qué es lo adecuado dependiendo del sexo.

Las familias.

Son el primero y el más importante agente socializador. Tienen un papel fundamental puesto que es el lugar donde la persona comienza a crecer y desarrollar el "aprendizaje por imitación". Los comportamientos personales y sociales se repetirán o no en función de lo que premiamos o reñimos en casa. No resulta extraño que los chicos desde edades tempranas reciban mensajes del tipo "los chicos no juegan con muñecas" o que las chicas sean tachadas de "brutas" por jugar del mismo modo que ellos.

La escuela.

Algunos lugares pueden influir en la mayor o menor atracción por la actividad física, como el recreo, donde los chicos ocupan la mayor parte jugando a deportes, mientras las chicas deben conformarse con un pequeño rincón del patio. Esto puede motivar que, para los chicos, el deporte sea algo valioso y que para las chicas no tanto, incluso interferir en el trato del profesorado, que puede considerar que ellas tienen unas habilidades que ellos no o viceversa. En general, a los chicos se les apoya y anima más para que estudien ciencias y a las chicas letras.

Los grupos de iguales.

Las amistades aprueban comportamientos y pensamientos si los consideran "correctos" o no te aceptan si creen que no haces lo que deberías. Ocurre a menudo, los comentarios negativos acerca de las personas que no cumplen con las expectativas de género son abundantes. ¿Nos suena aquello de "marimacho" para una chica a la que le encanta el deporte y en el caso de los chicos, si deciden que les apasionan las artes o el baile, que los tachen de "nenazas"?

Los medios de comunicación.

Los anuncios navideños que diferencian los juguetes en base al sexo o los catálogos de revistas distribuidos para las fechas de compras son claros ejemplos. Ambos contienen mensajes con respecto a la posibilidad de que tanto niñas como niños disfruten del mismo modo y elijan libremente.

Las religiones.

El papel que las religiones han concedido tradicionalmente a las mujeres ha sido el de obedecer a los hombres, encargadas tradicionalmente del hogar y los cuidados.

Una de las primeras enseñanzas que implican a padres y madres es la elección de los juegos y juguetes que las criaturas disfrutarán. Como podremos comprobar más adelante los juegos también enseñan, no son simplemente ocio. Los apartados que nos esperan por delante nos adentrarán en:

- La identificación de la importancia que los juegos tienen en el desarrollo y crecimiento de niñas y niños.
- La visibilización del sexismo y la violencia que existen en el mundo del juego, aplicando una visión de género.
- Pautas para elegir y disfrutar juegos más cooperativos e igualitarios, sin sexismo ni violencia.

4. El juego simbólico: una oportunidad para la coeducación

"Jugar no es un descanso del aprendizaje. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puerta al corazón de las criaturas".

Vince Gowmon, psicoterapeuta.

El juego simbólico es la capacidad que tienen las niñas y los niños para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que lo real y lo imaginario comparten protagonismo.

Y... ¿Cuánto tiempo dedican a jugar las niñas y los niños?

Por lo general, nuestras hijas e hijos tienen la suerte de poder jugar varias horas casi todos los días. Si nuestras criaturas pasan una gran parte de sus días divirtiéndose, sería importante tener en cuenta algunas cosas:

- ¿A qué suelen jugar?
- ¿Qué diferencias existen entre los juegos de ellas y los de ellos?
- ¿Qué están aprendiendo a través de los juegos?
- ¿Existen problemas relacionados con determinados juegos?
- ¿Cómo educamos los padres y las madres a través de los juegos?

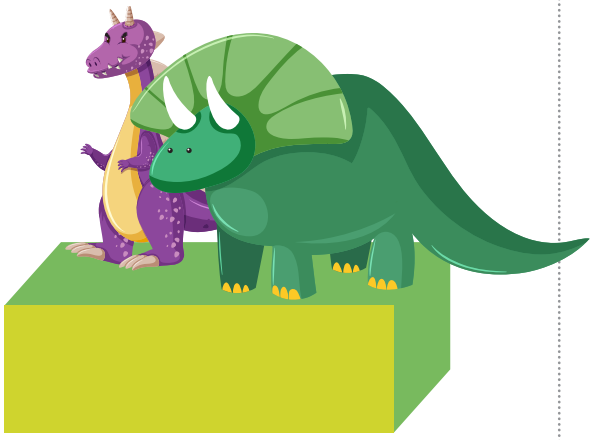
Queremos aclararos este tipo de dudas y, por supuesto, apoyaros en vuestras tareas. Al fin y al cabo, esta Guía tiene como principal objetivo construir una **parentalidad positiva**[6].

Los juegos y los juguetes contienen una gran importancia educativa puesto que influyen en el pensamiento y en el desarrollo de las personas. Muchos de los juegos y juguetes que hemos disfrutado son capaces de darnos las respuestas a las siguientes preguntas:

Ámbito individual

- ¿Quiénes somos?
- ¿Qué se nos da bien?
- ¿Cómo es el mundo?
- ¿Qué me gustaría ser cuando crezca?

6 Conocer cuáles son las necesidades de las y los menores en cada momento y ser capaces de satisfacerlas en favor de un crecimiento sano.



Ámbito colectivo

- ¿Cómo me relaciono con mis amistades?
- ¿Qué está bien y qué está mal?
- ¿Cuándo molesto a otras personas?
- ¿Cómo jugamos en grupo?
- ¿Me gusta lo mismo que a las demás personas?
- ¿Me tiene que gustar algo en concreto por ser chica o por ser chico?

Seguro que habéis podido comprobar que elegir los juegos y los juguetes no es una tarea sencilla. A continuación, os presentamos algunas situaciones que os pueden sonar:

- Llegan las fiestas de Navidad y tienes que hacerte cargo de los regalos: pensar qué comprar, si es para su edad, si es para niño o niña...
- Tienen una cierta edad y comienzan a practicar deportes: a cuál pueden apuntarse según vuestras posibilidades, sus gustos, si es niño o niña...
- Toca la etapa del móvil, las redes sociales, los videojuegos y el salir, entran en la adolescencia: cuánto tiempo, qué dejarles hacer si es niño o niña...

¿No hay nada raro en todo esto?

A menudo, en muchas de las situaciones anteriores una de las cosas que tenemos en cuenta para tomar decisiones es el sexo de las personas (si ha nacido chico o chica). Casi sin notarlo, educamos a nuestros niños y nuestras niñas de manera diferente, esto pasa con los juegos y los juguetes. Vamos a señalar más claramente a qué nos referimos:

Los juegos y juguetes de niñas suelen tener las siguientes características...

- Muestran la belleza como lo deseable en las niñas: maquillajes, diseño, etc.
- Juegos con el ideal de princesa: disfraces, accesorios, joyas, cuentos, etc.
- Juguetes relacionados con las labores del hogar: "cocinitas", kits de limpieza, costureros, planchas, etc.
- Juguetes donde las niñas cuidan: muñecos / as, carros de capota, cómodas de baño, etc.
- Las actividades más deportivas son: bailar y cantar.
- El color rosa es su "preferido".

Los juegos y juguetes de niños suelen tener las siguientes características...

- Animan a ser valientes: motos, coches, etc.
- Muestran la idea de los chicos como héroes: disfraces de bomberos, armas, cuentos, etc.
- Juguetes relacionados con habilidades mentales: construcciones, bloques, resolución de problemas, etc.
- Juguetes de peleas y violencia: "lucha contra temibles enemigos", "persigue al villano", "videojuegos de guerras", etc.
- Las actividades deportivas son habituales, menos bailar y cantar: fútbol, "el pillar", "el esconder", etc.
- El color azul es su "preferido".

¿Qué os parecen las diferencias?

Los juegos y los juguetes enseñan, dependiendo de a qué jueguen, el aprendizaje puede ser uno u otro. Para que chicas y chicos crezcan libremente es necesario que eliminemos estas diferencias y les apoyemos en disfrutar responsablemente, sin **sexismo**[7]. Sabiendo la importancia de los juegos y los juguetes, podemos utilizarlos en favor de la coeducación, que no es más que educar en igualdad.

7 Discriminación por razón de sexo.

4.1. De 0 a 6 años.

Los primeros años de vida para las personas son un descubrimiento continuo. Sin embargo, en los padres y madres las preocupaciones son muchas, y su atención suele centrarse en:

- Conocer las necesidades que las niñas y los niños tienen.
- Ser capaces de satisfacer estas necesidades de un modo adecuado.

El esfuerzo por apoyar su desarrollo es una de las muestras de amor más grande que existe. Entender qué les pasa y saber darles respuestas adecuadas es la mejor forma de cuidar a vuestras hijas e hijos. En el siguiente listado detallamos sus necesidades más significativas durante esta primera etapa:

- **El desarrollo de los sentidos.** Son sus conexiones con la realidad, empezar a sentir les permite saber qué está ocurriendo y cómo les afecta. El proceso de aprendizaje arranca gracias al tacto, la vista, el olfato, el oído y el gusto.

- **El movimiento.** La descoordinación inicial es sustituida por el gateo, más tarde por el andar y luego por el correr. Los músculos y los huesos están desarrollándose, depende de esta primera etapa que encajen y creen un cuerpo sano.

- **El lenguaje.** La capacidad de comunicarnos entre las personas es innata, pero aprender una lengua es una consecuencia de la escucha diaria e interminables intentos de imitar, donde los aciertos y errores se repiten.

- **El universo de las emociones.** Del llanto para indicarnos que tienen hambre evolucionan hasta entender cómo se sienten y qué les ocurre a las demás personas. Acompañarles y facilitarles la comprensión de las emociones es imprescindible.

- **La identidad personal.** Desde mirarse en un espejo y señalarse hasta darse cuenta de las habilidades que poseen y entender qué esperamos de sus acciones son avances en los que influimos notablemente.

Los juegos y los juguetes tienen mucho que decir en todo esto, considerarlo así significa tener en cuenta que objetos como: los sonajeros, los peluches, las muñecas, las pelotas, los cuentos, los coches o los disfraces no son un simple regalo. Todo lo contrario, los juegos y los juguetes educan los sentidos, el cuerpo, el lenguaje, las emociones y la identidad personal. Por esta razón es clave reflexionar sobre: a quién le regalamos cada cosa, si es el padre o la madre quien juega y por qué. Cuando tienen tan poca edad la imitación es clave, observar y copiar lo que padres y madres hacen es una de

las formas de aprendizaje más habituales. Es fundamental ofrecernos a participar y disfrutar a su lado, que manipulen cualquier tipo de juguete que sea adecuado para su edad y no limitarles por el hecho de ser niñas o niños. Cuando crecen, una de las propuestas que mejor funcionan es transformar tareas domésticas en juegos, así tanto ellos como ellas aprenden a responsabilizarse y comparten los distintos trabajos relacionados con el hogar mientras disfrutan junto a sus familias.

Sin embargo, diferenciamos a menudo entre niños y niñas desde el nacimiento, las consecuencias de esto en el mundo de los juegos y juguetes las encontramos en los tipos de personalidades que construimos. Datos[8] recientes demuestran que:

- "Madres y padres atienden más a menudo a las niñas y hablan de manera abierta con ellas de las emociones que viven cuando juegan. Usar palabras relacionadas con la tristeza -lágrimas, llorar, soledad- apunta a una posible explicación acerca de las diferencias en la empatía[9] de mujeres y hombres cuando crecen".
- "Madres y padres dedican tres veces más tiempo a jugar de forma brusca con sus hijos, emplean frecuentemente expresiones asociadas a logros -ganar, orgulloso de ti, el mejor- y no prestan tanta atención a sus necesidades emocionales".

8 https://www.apa.org/pubs/journals/releases/bne-bne0000199.pdf
9 Es la capacidad que las personas tenemos para ponernos en el lugar de otras.

4.2. De 6 a 12 años.

Tras aterrizar en el mundo y conocer sus realidades, tanto niñas como niños viven una transformación de sus necesidades. Convivir con estos cambios supone un esfuerzo que pretendemos facilitar:

- **La afirmación personal.** Es el momento de que averigüen su valía. En cada reto quieren demostrarse a sí misma / o las habilidades con las que cuentan. Las formas preferidas para demostrarlo suelen ser: las tareas académicas y los deportes.
- **La ética.** Durante esta etapa las normas sociales de convivencia son aprendidas, entre otras cosas, las responsabilidades que les "tocan" a las chicas y a los chicos. Según los comentarios que reciben tras hacer las tareas pueden llegar a creer que hay labores más de "chicas" y otras más de "chicos".
- **Las habilidades de movimientos.** El ejercicio en su idea más amplia -correr, saltar, bailar- deja paso a la llegada de capacidades más específicas. La precisión y la dificultad de actividades como la escritura o pintar aumenta, lo que exige un tiempo de atención más prolongado y una mayor paciencia.
- **Las emociones sociales.** Ya no se trata solamente de la alegría, el miedo, el enfado, la sorpresa y la tristeza. Ahora también entra en juego el orgullo, la culpa, la vergüenza, los celos, etc. Emociones que surgen a partir de la comparación con el resto de las demás personas o por un "mal" cumplimiento de las normas sociales.
- **Las habilidades profesionales.** Imitar las profesiones que realizan las personas adultas se convierte en uno de los juegos preferidos. Por lo general, las personas

referentes para las niñas son mujeres y para los niños son hombres, reproduciendo así las desigualdades actuales del mundo laboral.

Ante estos desarrollos, los juegos y los juguetes pueden continuar causando enormes beneficios o daños. Los deportes que motivamos -montar en bicicleta, coger los patines, las raquetas-, los libros que ojean, los juegos de estrategia que atraen su atención, los instrumentos que manipulan -microscopios, botiquines, ordenadores- o la costura -telares, crochet, creación de collares- crean "gustos" diferenciados entre los chicos y las chicas. Es recomendable que los juegos y juguetes de esta etapa incluyan a niñas y niños cooperando, tanto en aquellos que imiten tareas domésticas como en otros donde se desarrollen diferentes habilidades. Igualmente, es importante que enseñemos a resolver los problemas que aparezcan de forma positiva, creativa y constructiva teniendo en cuenta la igualdad, el respeto y el diálogo como mejores instrumentos para ello. Cuando aprenden a leer y se interesan por sus primeros libros, lo mejor es que elijáis los que contengan chicos y chicas viviendo aventuras parecidas, siendo capaces de superar los mismos retos y colaborando entre sí.

Estudios recientes muestran datos que nos hacen reconocer la necesidad de continuar promoviendo la igualdad desde edades tan tempranas:

- "La publicidad de juguetes diferenciada por sexos: el 34 % de los anuncios relacionados con profesiones y dirigidos a niñas se asocian con la peluquería y la estética; de los dirigidos a niños, el 50 % lo hace con la actividad de piloto, policía o militar/policía" [10].

10 https://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/PUBLICIDAD_Y_CAMPANAS_NAVIDENAS_JUGUETES.pdf

- “En cuanto a la imagen ofrecida de las niñas, en el 68% de los casos se las relaciona con la belleza o el hogar y solo en un 7% con la figura de una heroína. Mientras que en los chicos en el 71% de los anuncios aparecen como guerreros, héroes o aventureros”[11].
- “Los juguetes tecnológicos como el ordenador, se dirigen más hacia chicos que hacia chicas, esto ha producido un freno en el interés de las niñas por este tipo de conocimientos”[12].

11 Idem.
12 https://www.npr.org/sections/money/2014/10/21/357629765/when-women-stopped-coding?utm_campaign=storyshare&utm_source=twitter.com&utm_medium=social?utm_campaign=storyshare&utm_source=twitter.com&utm_medium=social&t=1601555983011

4.3. De 12 a 18 años.

La adolescencia de hijas e hijos es una etapa llena de temores e incertidumbres, y tenemos la sensación de que algo se nos escapa puesto que la independencia a la que aspiran es cada vez mayor. Conseguir acuerdos, acompañarles desde la distancia y ofrecernos como apoyo frente a las adversidades que encuentren, son tareas esenciales para su futuro:

- **Las amistades.** Empiezana relacionarse con personas que comparten intereses y problemas comunes, así como los deseos de libertad.
- **Las relaciones de noviazgo.** Comienzan a vivir nuevas sensaciones en el plano sexo-afectivo y aparecen los primeros "enamoramientos".
- **La identidad social y el estatus.** Su valor personal comienza a depender de lo que sus grupos les digan. En muchas ocasiones, sus ratos de ocio están relacionados con lo que sus amistades hagan.
- **La elección profesional.** Es la hora de escoger el camino hacia su futuro profesional, las habilidades desarrolladas en etapas anteriores gracias a los juegos y los juguetes tienen mucho que ver en esto.

Los hobbies. Las TRICS[13] se llevan todo el protagonismo en esta etapa, una experiencia cargada de aprendizajes positivos pero que contiene grandes riesgos si no saben hacer un buen uso de ellas.

Las consolas y sus respectivos videojuegos, los móviles y su infinidad de redes sociales y los ordenadores, cuya información es ilimitada, consumen la atención y el tiempo en estas edades. Según diversos estudios, alrededor del 90% de adolescentes de 12 a 17 años usa la red para charlar con sus amistades cercanas, y un 21% de jóvenes entre 15 y 24 años accede habitualmente a internet desde el teléfono móvil. Si trasladamos estos datos a la provincia jienense, podemos comprobar como el Informe "Ocio Joven en Jaén" nos señala que el 88% de las personas jóvenes de la Provincia dedican su tiempo libre a estar conectadas con el teléfono móvil. De hecho, un 76,6% tienen perfiles en las redes sociales y le restan importancia al deporte o a pasar tiempo con familia y amistades.

Pese a los beneficios que las nuevas tecnologías pueden traer, existe el grave peligro de dejar a un lado otras fantásticas experiencias de entretenimiento. El tiempo dedicado no es el único problema, los contenidos a los que tienen acceso también lo son. Un ejemplo de esto es el sexismo que aparece claramente con las ciberviolencias de género[14], la visión de pornografía y las imágenes de violencia que transmiten las redes sociales o los videojuegos.

Os mostramos una observación que confirma lo anterior:

> "El 64% por ciento de las personas que juegan a videojuegos asegura que observa sexismo. Un 50% de estas personas señala la cosificación sexual[15] como principal motivo y un 30% declara que aparecen violencias de género -escenas de prostitución, torturas, violaciones-"[16].

13 Tecnologías de la relación, la información y la comunicación.
14 Es un tipo de violencia de género ejercida a través del uso de las tecnologías: abusos, formas de control, la extorsión sexual, etc.
15 Considerar a las mujeres como objetos sexuales, resaltando sus características físicas y minimizando cualquier otro aspecto personal.
16 https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio._genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf

5. Indicadores de sexismo y violencia en los juguetes y el ocio digital

Tras conocer cómo los juegos y los juguetes influyen en el desarrollo de vuestras hijas e hijos, sería conveniente que tuvieseis en cuenta lo siguiente:

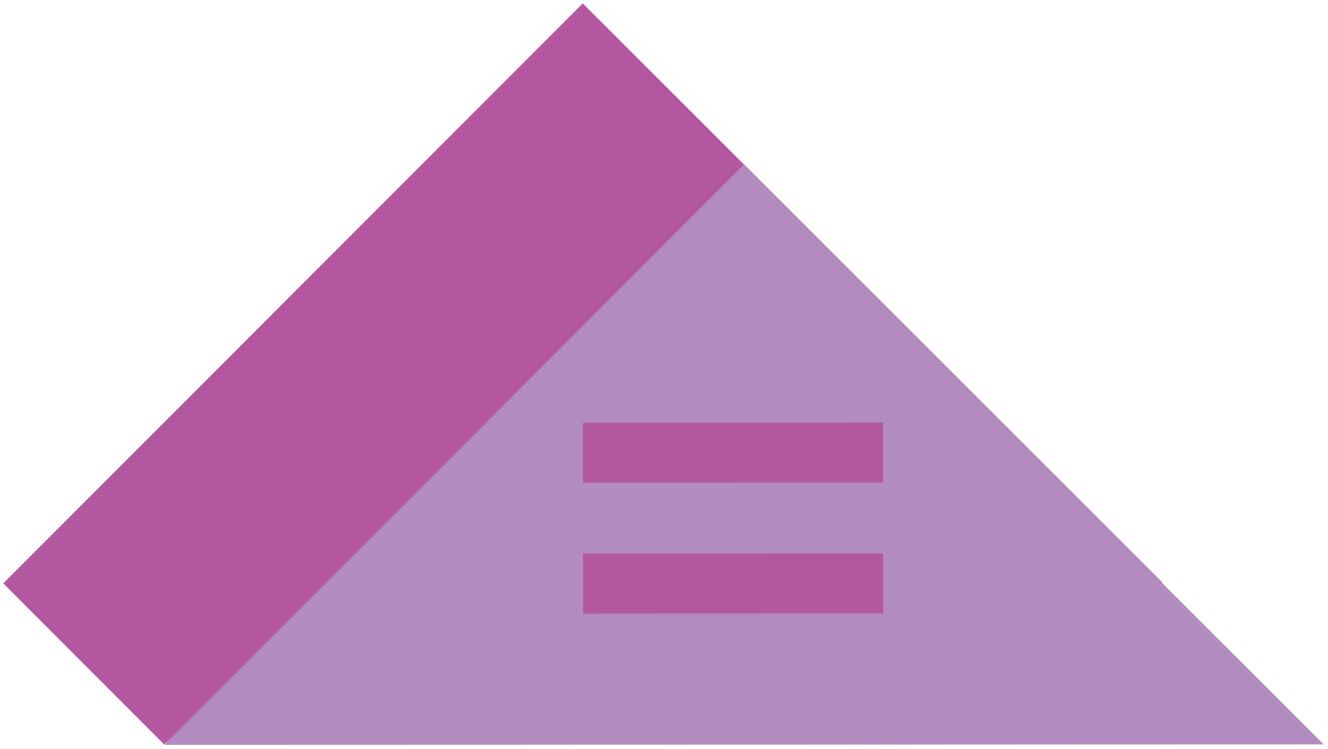
Hay casos de sexismo y violencias en juegos y juguetes...

- Aquellos donde las mujeres aparecen haciendo solamente ciertas tareas —limpiar, cocinar, lavar— y los hombres únicamente otras —rescatar a personas, conducir, arreglar cosas rotas—.
- Juegos donde las mujeres / chicas siempre están cuidando de otras personas y los hombres nunca se preocupan de eso.
- Juegos donde los hombres tienen más poder que las mujeres.
- Aquellos que favorecen la competitividad y rivalidad y no tienen en cuenta la cooperación.
- Necesitan de habilidades que la mayoría no tiene para poder jugar.
- No fomentan el deporte, sino que obligan a sentarse durante mucho tiempo.
- Transmiten ideas tradicionales acerca de las niñas y los niños: ellos fuertes y valientes y ellas débiles y miedosas.
- Valoran únicamente la belleza y la sensibilidad en las niñas y la dureza y la actividad física en los niños.

¿Cómo podemos detectar las violencias y el sexismo en los videojuegos[17]?

- Los personajes masculinos son mayoría.
- Se presenta a la mujer como un cuerpo "deseable".
- Se domina a las mujeres.
- Las mujeres son dependientes y tienen que ser rescatadas.
- Se produce clara violencia hacia las mujeres.
- No se discute la violencia de género.
- Hay actitudes racistas y xenófobas[18].
- Se resuelven los conflictos desde la violencia.
- Solamente tienen valor las personas que ganan.
- La venganza está por encima de la justicia.
- El consumo de sustancias es presentado como algo "normal".
- El uso de la fuerza es aceptable para conseguir los objetivos.
- La violencia es la "mejor" de las estrategias.
- Presentan a los hombres como fuertes y a las mujeres como débiles.

17 https://sede.educacion.gob.es/publiventa/la-diferencia-sexual-en-el-analisis-de-los-videojuegos/educacion-mujer/13091
18 Rechazo abierto hacia las personas que proceden de otros países.



6. La coeducación: claves para el fomento de juguetes no sexistas

"Lo mejor que le podemos dar a nuestras hijas e hijos es una buena educación".

Cita popular.

¿Conocemos los contenidos y valores de los juegos y juguetes de nuestras hijas e hijos?

Muchos de ellos están llenos de sexismo y violencias, no obstante, esto tiene solución. Supervisar desde la infancia los juegos y juguetes que utilizan evitará que normalicen muchas conductas negativas a lo largo de los años. El mejor remedio contra dichos peligros es la coeducación, que consiste en educar desde la igualdad a niñas y niños, respetando la diversidad y tratando de fomentar todas sus potencialidades. Los principales objetivos de la coeducación son ofrecer las mismas oportunidades tanto a niñas como a niños, saber cuáles son sus necesidades en cada momento y disfrutar de su crecimiento felices.

Una vez aclarado qué persigue la coeducación, quedan por resolver otras preguntas como:

- ¿Quiénes pueden y deben poner en práctica la coeducación?
- ¿Cómo podemos aplicar la coeducación?
- ¿Cómo afecta la coeducación a los juguetes y los juegos?
- ¿Qué beneficios trae el uso de la coeducación en el espacio familiar?

Educar en igualdad no es una tarea solamente de las instituciones públicas -colegios, medios de comunicación, campañas informativas-. De hecho, el lugar donde más

aprenden las niñas y los niños es en la familia, puesto que sus familiares son sus referentes. Somos los padres y las madres, quienes podemos transmitirles los valores de la igualdad y la no violencia. Algo fundamental para ello es educar con el ejemplo, está claro. Sin embargo, no basta con eso, sino que debemos intentar que la coeducación, es decir, la igualdad y la no violencia, estén presentes también en los juegos y juguetes con los que crezcan.

¿Quieres descubrir cómo es posible? ¡Pasa de página!

6.1. La parentalidad positiva.

Cuando usamos esta expresión hablamos de una manera de entender la crianza y la educación centrada en el respeto hacia las necesidades que tanto hijas como hijos tienen durante su crecimiento. Como ya hemos mencionado en más de una ocasión, esta Guía quiere facilitar las responsabilidades que asumimos como madres y padres. En este sentido, os invitamos a que leáis con atención las propuestas que nacen desde la parentalidad positiva en relación al mundo de los juegos:

- Pensar que cualquier momento es bueno para potenciar las capacidades de las niñas y los niños, es una oportunidad para que nos impliquemos de manera directa en espacios como el ocio.
- Entender que los ratos de ocio son educativos.
- Jugar con las criaturas tiene como consecuencias el fortalecimiento del apego, el fomento de un clima emocional positivo en el hogar y la influencia en la construcción de su autoestima.
- Dedicarles tiempo es necesario: observar a qué juegan, interesarnos por sus gustos y ofrecerles una variedad de juegos y juguetes adecuados a su edad.
- Ser flexibles, aprobar todas aquellas conductas de las criaturas que estén dirigidas a satisfacer las necesidades de su edad, a excepción de las que puedan provocar un daño físico o cualquier tipo de ofensa contra otras personas.
- Servir de guías y orientarles cuando así lo necesiten. Recordad que nos convertimos en las personas que más seguridad les proporcionan, por lo que acompañarles en sus miedos e inseguridades se traduce en ganarnos su confianza.

- Establecer conjuntamente límites claros y razonables, sin importar que sea chica o chico. Las personas necesitan hasta una cierta edad supervisión para aprender a manejar las libertades, también en sus ratos de ocio.
- Tratar mediante los juegos y los juguetes el tema de las emociones y la empatía. Animarles a que expresen cómo se sienten y a que tengan en cuenta cómo se sienten las demás personas.
- Traspasar los roles de género tradicionales junto a las niñas y niños: si ven a su padre jugando a las “cocinitas” o a su madre haciendo de científica, normalizarán que todas las personas están capacitadas para realizar todos los trabajos.

6.2. Recomendaciones prácticas en las elecciones de los juegos.

Pasamos ahora a presentaros un conjunto de recomendaciones que os servirán para decidir cuáles serán los juegos y juguetes más adecuados para vuestras niñas y niños:

- Elegir juegos donde todas las personas del grupo participen y nadie gane o pierda. El objetivo debe consistir en colaborar y, para ello, cada persona debe tener un papel importante.
- Juegos donde sea necesaria la comunicación: escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar, expresar emociones, recibir ayuda del grupo, etc.
- Buscar libros y cuentos donde estén presentes niños y niñas llevando a cabo comportamientos igualitarios.
- Escoger juguetes y juegos que impulsen las capacidades y habilidades personales de niñas y niños, aportándoles ratos de tranquilidad y otros de actividad física.
- Permitir que niñas y niños elijan libremente sus colores favoritos.
- Utilizar juegos relacionados con la creatividad, jugar a: "imagina que eres un papá... imagina que tienes que poner una lavadora, imagina que eres un dragón bueno", etc.
- Introducir la corresponsabilidad[19] de manera divertida: juegos, sistema de recompensas, horarios de tareas, etc.
- Comentar series o dibujos en familia: ¿Qué personajes salen, qué características tienen? ¿El trato es igual para hombres y mujeres?

19 Compartir responsabilidades y tareas en el seno familiar con independencia del sexo de las personas.

En el caso del ocio digital...

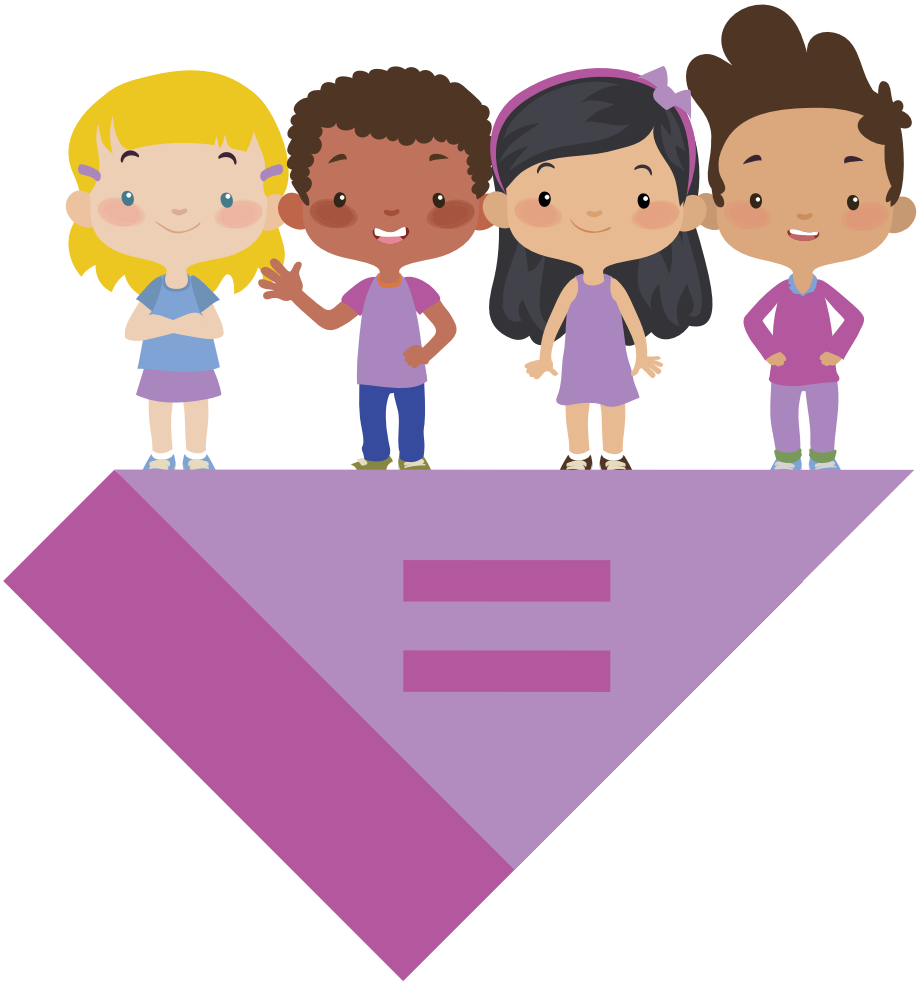
- Informaros bien acerca del videojuego antes de comprarlo o descargarlo: contenidos y edad recomendada.
- Regalarles videojuegos que trabajen la creatividad o la lectura.
- Elegir videojuegos para jugar en familia o juegos colaborativos.
- Prestar atención a posibles gastos online: compras por internet, registros en páginas web, etc.
- Evitar los videojuegos gratuitos, normalmente contienen virus, pueden robar información personal etc.
- Hablar de los riesgos que contiene internet y reñir cualquier conducta violenta: ciberacoso, ciberbullying, violencia de género a través de las redes, robo de identidad, etc.
- Evitar juegos donde conecten con personas desconocidas de forma online si no vais a poder prestarles una atención constante.
- Ignorar juegos gratuitos que pidan datos personales o conectar con redes sociales.
- Intentar utilizar una pantalla amplia y colocarla en un lugar de paso.
- Instalar aplicaciones de control en los dispositivos —*kids place, qustodio*— así los contenidos web podrán ser supervisados.
- Dedicar tiempo a escuchar y ver cómo reaccionan mientras juegan.
- Cuidar su salud y descanso poniendo límites de tiempo y prestando atención a su postura o a la salud de sus ojos.
- No olvidéis que vuestras hijas e hijos imitarán vuestros comportamientos, procurad dar ejemplo con el buen uso de las tecnologías, por ejemplo del móvil.

6.3. Beneficios de los juguetes y el ocio digital no sexistas y no violentos.

Ya os hemos mostrado los inconvenientes de los juegos y juguetes sexistas. Ahora queremos presentar los beneficios que aporta la elección de un entretenimiento libre de sexismo y violencia:

- Aprenden más cosas, algo imposible si diferenciamos entre chicas y chicos a la hora de jugar.
- Previene las desigualdades entre chicos y chicas, al implicar que tanto ellos como ellas participen del mismo modo en todas las actividades.
- Rechazan la violencia, puesto que enseñan otros modos de relacionarse con sus iguales, desde el respeto y el diálogo.
- Confían más en sus capacidades, gracias a que pueden ponerlas a prueba sin ningún tipo de miedo a equivocarse o a tener la sensación de que no es algo que deban hacer.
- Desarrollan la inteligencia emocional, la asertividad y la empatía, permitiéndoles que comprendan sus emociones, las gestionen y comuniquen de un modo adecuado, además de entender cómo se sienten quiénes les rodean.
- Anticipa los peligros que contiene el mundo digital, el ofrecimiento de pautas para padres y madres contribuye a evitar que hijas e hijos se involucren en este tipo de situaciones.
- Fortalecen los vínculos con los hijos e hijas, debido a que muchos de estos juegos invitan a la participación de personas adultas. Esto puede ayudar para detectar posibles necesidades o cuestiones a mejorar en vuestras criaturas.

- Favorecen la salud mental y física, siempre y cuando alternemos los juegos y juguetes relacionados con el movimiento con otros donde las habilidades mentales se pongan a prueba.
- Adquisición de valores positivos, todos ellos relacionados con el buen trato entre las personas.



7. Recursos y bibliografía

Enlaces.

- **Más que Pink & Blue. Guía de juguetes no sexistas del Gobierno de Aragón.**
  https://www.aragon.es/documents/20127/674325/guia_definitiva_juguetes_2018.pdf/216352b0-e068-7ec2-305f-53cbc5f7db27
- **Cuentos para coeducar. Confederación Española de Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos (CEAPA).**
  http://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/AreaEducacion/MaterialesDidacticos/docs/CuentosCoeducar.pdf
- **Guía para padres y educadores. Ciberapp Uso seguro de Internet. Diputación de Alicante.**
  https://www.diputacionalicante.es/guia-ciberapp/
- **Guía técnica. El juego como recurso didáctico para prevenir situaciones de violencia por razón de género en la red. Concejalía de Servicios Sociales, Igualdad y Políticas Inclusivas del Ayuntamiento de Bigastro.**
  http://www.bigastro.es/guia-tecnica-seguridad-en-la-red/

Juegos y juguetes coeducativos.

- **Creatable World.**
  Es una colección de muñecos / as de género neutro, totalmente personalizables con diversas ropas y complementos libres de estereotipos de género.
- **Juego Little Office.**
  El mensaje principal es que mujeres, hombres y personas no binarias pueden trabajar de aquello que quieran con independencia de su sexo y / o género.
- **Juego Iguales.**
  Incluye 4 formas de juego, de memoria y parejas, y a través de las ilustraciones de las tarjetas se transmiten valores positivos como el reparto de tareas, roles, igualdad, buenos tratos...
- **El gran juego de la diversidad. ¿Quién vive aquí?**
  Incluye doce juegos muy divertidos de diferentes niveles de dificultad, donde se trabajan temas como los nuevos modelos de familia, la interculturalidad, roles, integración, etc.
- **Juego Emociones a pares.**
  Es un juego de memoria donde, de forma divertida, niñas y niños pueden expresar lo que sienten, aprender sobre las diferentes emociones y potenciar su autococimiento y el de los / as demás.

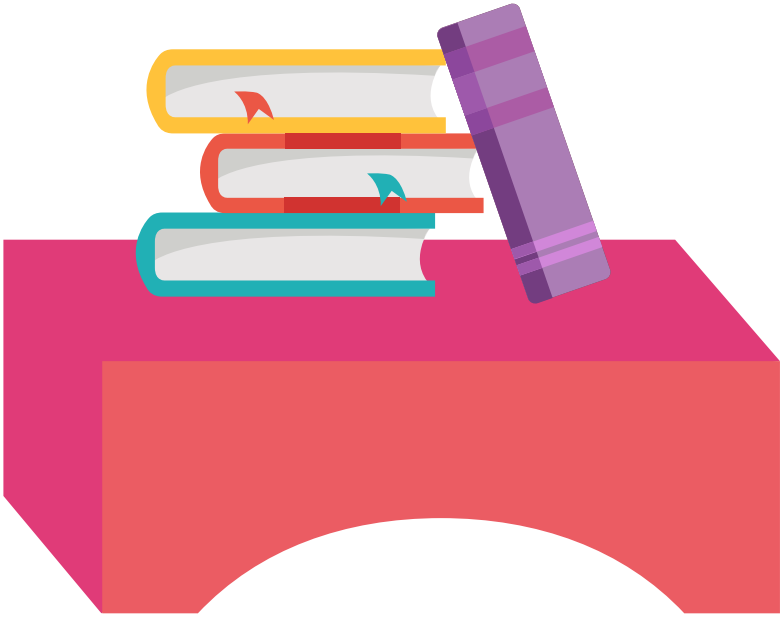
Videojuegos no sexistas.

- **Scribblenaut.**
  Scribblenauts, un juego de aventuras basado en palabras, no solo desarrollará la imaginación y la lógica de tu hijo / a, sino que le enseñará el valor de la generosidad y la solidaridad de forma natural.
- **Minecraft.**
  Este videojuego consiste básicamente en construir estructuras en 3D a través de bloques, utilizando la imaginación y la exploración. Tanto niños como niñas desarrollan el sentido de la responsabilidad al tener que gestionar y controlar sus propios recursos.
- **Juegos en familia. Wii.**
  Contiene diversos juegos de memoria, intriga, movimiento... para compartir el ocio de manera cooperativa y saludable en familia.
- **Just Dance.**
  Es un juego de baile que consta de diferentes tipos de música y diversas coreografías y movimientos para practicar en familia.
- **Trivial.**
  Juego de preguntas de cultura general, para divertirse y aprender o afianzar conceptos sobre deportes, naturaleza, literatura, historia...

8. Glosario de términos relevantes

- **Coeducación:** manera de entender la educación que trata de potenciar del mismo modo el desarrollo personal de niños y niñas, eliminando el sexismo que impide un crecimiento en igualdad de oportunidades y de trato.
- **Género:** conjunto de creencias, comportamientos y actitudes que culturalmente se asigna a cada sexo, conformando así la distinción entre lo considerado como "masculino" y lo "femenino".
- **Igualdad de género:** consecución de las mismas oportunidades, trato y condiciones tanto para hombres como para mujeres.
- **Juego simbólico:** a través de este juego el niño / a representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que le rodea. Este juego implica "hacer como si" comiera, usando un palillo en vez de una cuchara o "hacer como si" fuera la madre o el padre de su muñeca.

- **Ocio digital:** uso de las tecnologías para disfrutar del tiempo libre. Es un tipo de entretenimiento cuyas características principales son la conexión a internet y las comunicaciones virtuales.
- **Parentalidad positiva:** manera de orientar la crianza centrada en el conocimiento de las necesidades de las niñas y los niños para así proporcionarles la satisfacción de las mismas, consiguiendo un desarrollo pleno de sus capacidades, sin renunciar a los límites propios de sus edades.
- **Sexismo:** discriminación cuya causa es el sexo de la persona. Puede afectar tanto a chicas como a chicos, aunque son ellas las que lo sufren mayoritariamente.
- **Violencia de género:** de forma genérica es el tipo de violencia ejercida por hombres contra las mujeres cuyo principal objetivo consiste en controlar y dominar las vidas de estas.
- **Valores:** maneras de ser consideradas como las mejores para una sociedad y época concreta.



Las ilustraciones de piezas de construcción han sido diseñadas por Diferencia2, S.L. para el Ayuntamiento de Castillo de Locubín. El resto de ilustraciones de este documento proceden de www.freepik.es. autoría de @brgfx, @pikisuperstar y @macrovector.

Ayuntamiento de Castillo de Locubín

Concejalía de Igualdad

Junta de Andalucía

Consejería de Igualdad,
Políticas Sociales y Conciliación

INSTITUTO ANDALUZ DE LA MUJER

GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE IGUALDAD

Pacto de Estado
contra la violencia de género

Guía subvencionada por el Instituto Andaluz de la Mujer de la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación de la Junta de Andalucía, con cargo a los fondos del Pacto de Estado contra la Violencia de Género del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género.